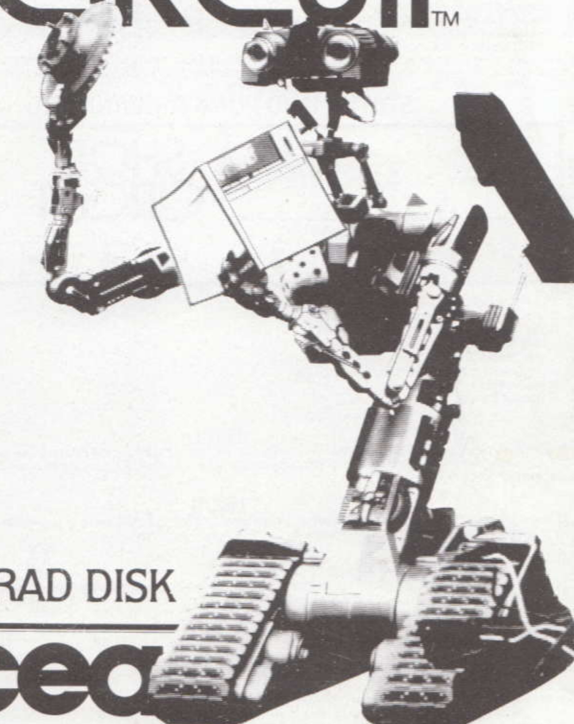
DEUTSCH

FRANÇAIS

SHORT CIRCUIT™



AMSTRAD DISK

SHORT CIRCUIT™

 Short Circuit runs on the Amstrad CPC 464, 664 and 6128 micro computers.

THE GAME

Number 5 is alive! — a robot in the SAINT (Strategic Artificially Intelligent Nuclear Transport) series has gone haywire.
A million to one chance has resulted in a lightening bolt striking the automaton and bringing it conciousness.
Now the scientist who put him together wants to take him apart again to find out what went wrong. The President of Nova Robotics wants to capture him before the weapons he is carrying kill millions of civilians — and the security chief wants to blow him up so that he can get home in time for dinner.
You are Number five . . . . You are alive and you aim to stay that way!

LOADING

Insert the program disk into the drive with the A side facing upwards. Type DISC and press ENTER to make sure the machine can access the disk drive. Now type RUN" DISC and press ENTER the game will now load automatically.

NOTE

The game is loaded in two parts, the process is quite simple just follow on-screen instructions. Having loaded part 1 if you wish to skip the second part press all the keys making up the name "OCEAN" simultaneously and follow on-screen information.

CONTROLS

The game is operated by Joystick or Keyboard.

KEYBOARD (PART I)

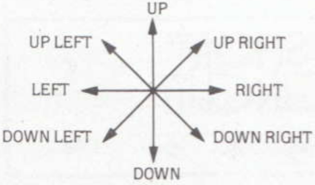
Q	— Up
A	— Down
O	— Left
P	— Right
SPACE BAR	— Select currently active program.
ESC	— Pause game (ESC again to reset, movement to continue)
F9	— Toggle between slow and fast, messge speed
RETURN	— In conjunction with any one of the directional keys - Activates currently selected program

KEYBOARD (PART II)

Q — Up
A — Down
O — Left
P — Right
ESC — Pause game (ESC again to reset movement to continue)
F9 — Toggle between slow and fast, message speed
RETURN — Fire laser in direction of travel

PART I

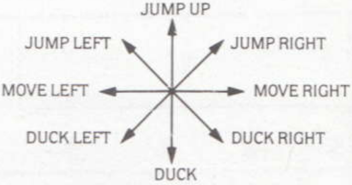
JOYSTICK



SPACE BAR—Select currently active program.
FIRE — In conjunction with any one of the direction keys activates currently selected program.

PART II

JOYSTICK



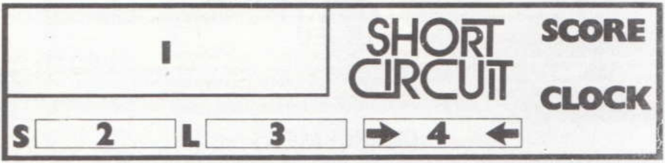
FIRE — Fire laser in direction of travel

GAMEPLAY

The action is divided into two parts . . . . First you must escape from the factory complex before anyone at Nova realises you are missing.
Before you leave you must collect the hardware and software needed to activate your laser and jump mechanisms and find the "SAINT robot technical manual" to build the decoy robot in second part.
You being with just enough data to log-on to the Nova Research computer system and download other programs into your memory. (Press space-bar to select the required program and press fire to use).
Your memory is restricted to three programs only, including the link; if you try to load a fourth you will be required to erase an existing one. This constraint also applies to objects you are carrying so choose carefully. In this section you must solve puzzles and outwit the security guards for only then can you leave the complex and make your break for freedom. Once outside the chase begins. Pursued by security forces ordered to kill and other SAINT robots programmed to deactivate you the odds look slim. They will not give up the hunt and the only hope for survival is to build a decoy robot to be destroyed in your place. The guards are deadly — but remember the "Robot Code", you can only stun your pursuers; also avoid colliding with the wildlife, they can easily be killed causing overload from grief and deactivation for a short time.

If you manage to locate the van before the Nova helicopter arrives you have a chance to create the dummy robot, fool all your adversaries and escape to live happily ever after.
GOOD LUCK NUMBER 5.

STATUS AND SCORING



1. Scrolling message display.
2. Structural strength (Part II only).
3. Laser charge (Part II only) this takes a short time to recharge after firing.
4. Currently active program (Part I only).

PART I

Points are awarded for the completion of tasks that need to be overcome to escape from the factory.
Bonus points are obtained for speedy completions (Typical score of around 40,000 can be expected).

PART II

Points are given for distance travelled, disabling security guards and pursuing Robots, extra points for avoiding damage to the wildlife.

ROBOT	2000
GUARD	500
ANIMAL (avoid)	200

The total for Part I is carried forward to Part II (good score again around 40,000) so it is possible to get 80,000 or above in total.
In this game there is only one life . . . . . Your own!

HINTS AND TIPS

★ Make a map.
★ Time the guards (their patrols are regular).
★ Practice makes perfect.
★ Locate all of the objects .
★ Learn the points at which everything enters the gameplay.

SHORT CIRCUIT

This software product has been carefully developed and manufactured to the highest quality standards. Please read carefully the instructions for loading. IF FOR ANY REASON YOU HAVE DIFFICULTY IN RUNNING THE PROGRAM, AND BELIEVE THAT THE PRODUCT IS DEFECTIVE, PLEASE RETURN IT DIRECT TO:

MR. YATES, OCEAN SOFTWARE LIMITED, 6 CENTRAL STREET, MANCHESTER M2 5NS.

Our quality control department will test the product and supply an immediate replacement if we find a fault. If we cannot find a fault the product will be returned to you at no charge. Please note that this does not affect your statutory rights.

Designed by John Meegan and John Brandwood. Programmed by John Brandwood.
Graphics by Ronnie Fowles and David Thorpe. Produced by D.C. Ward.

COURT CIRCUIT

 Court Circuit passe sur les micro-ordinateurs Amstrad 64/128.

LE JEU

Numéro 5 est vivant! un robot de série SAINT (Transport Nucléaire Stratégique Artificiellement Intelligent) s'est détraqué. Et survint un évènement qui avait une chance sur un million de se produire: L'éclair qui a frappé l'automate lui a donné une conscience. Maintenant, le savant qui l'a assemblé veut de nouveau le démonter pour comprendre ce qui c'est passé. Le président de Nova Robotique veut le capturer avant que les armes qu'il transporte ne tuent des millions de civils, quant au chef de la sécurité il souhaite s'en débarrasser afin de rentrer chez lui à temps pour le dîner.
Vous êtes Numéro 5 . . . vous êtes en vie et vous souhaitez le rester!

CHARGEMENT

Placez le disque du programme dans le lecteur, coté A vers le haut. Tapez DISC et appuyez sur ENTER afin de vous assurer que la machine peut avoir accès au lecteur de disquette. Maintenant tapez RUN" DISC et appuyez sur ENTER: le jeu se chargera automatiquement.

ATTENTION

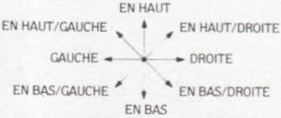
Le jeu se charge en deux parties, le procédé est simple et il vous suffit de suivre les instructions sur l'écran. Une fois que vous avez chargé la première partie, vous pouvez si vous le désirez sauter la deuxième partie en appuyant simultanément sur toutes les touches formant le mot OCEAN et en suivnt les instructions sur l'écran.

COMMANDES

Le jeu se joue avec un Levier ou un Clavier.

1 PARTIE

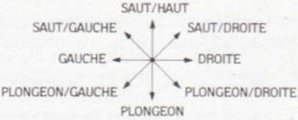
LEVIER



BARRE D'ESPACEMENT — sélection du programme
FEU — Active le programme sélectionné en conjonction avec n'importe laquelle des touches de direction.

2 PARTIE

LEVIER



FEU — Tir du laser dans le sens de la marche.

1 PARTIE

CLAVIER

Q	— Haut
A	— Bas
O	— Gauche
P	— Droite
BARRE D'ESPACEMENT	— sélection du programme
ESC	— Pause (ESC fin de pause)
F9	— Alterner entre lent et rapide (vitesse du message)
RETURN	— Active le programme sélectionné en conjonction avec n'importe laquelle des touches de direction.

2 PARTIE

CLAVIER

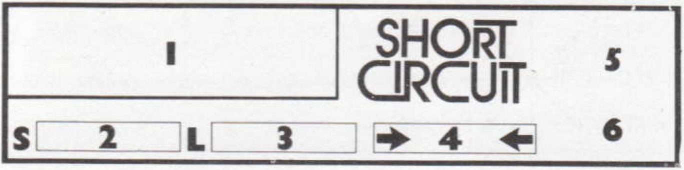
Q	— Haut	BARRE D'ESPACEMENT	— sélection du programme
A	— Bas	ESC	— Pause (ESC fin de pause)
O	— Gauche	F9	— Alterner entre lent et rapide (vitesse du message)
P	— Droite	RETURN	— Tir du laser dans le sens de la marche.

COMMENT JOUER

L'action se divise en deux parties . . . D'abord vous devez vous échapper du complexe de l'usine avant qu'à Nova quelqu'un ne réalise que vous avez disparu. Avant de quitter l'usine, vous devez prendre le matériel et le logiciel nécessaires à l'activation de votre laser et des mécanismes de saut et vous devez aussi trouver le manuel technique qui vous aidera à construire un robot appât dans la 2 partie du jeu.
Au début du jeu, vous avez tout juste assez de données pour vous permettre d'entrer dans le système de l'ordinateur de Recherche de Nova et pour vous permettre de charger d'autres programmes dans votre mémoire. (Appuyez sur la barre

d'espacement pour sélectionner le programme requis et appuyez sur feu pour l'utiliser).
Votre mémoire ne peut contenir que trois programmes et ceci comprend le lien: si vous voulez en charger un quatrième, il vous faudra en effacer un. Cette règle s'applique aussi aux objets que vous transportez: choisissez-le donc avec précaution.
Dans cette partie, vous devrez résoudre des puzzles et vous jouer des gardes de sécurité afin de pouvoir quitter le complexe et regagner votre liberté. A partir du moment où vous vous trouvez à l'extérieur, la poursuite commence. Poursuivi par les forces de sécurité qui ont pour ordre de vous tuer et par d'autres Robots Saint programmés pour vous désactiver, vos chances sont minces. Ils n'abandonnemont pas leur poursuite et votre seule chance de survie est la construction d'un robot qui sera détruit à votre place. Les gardes sont très dangereux, mais rappelez-vous le "code de Robot." Vous ne pouvez qu'étourdir vos poursuivants et évitez aussi de heurter des animaux, car ils sont trèsfacilement tués ce qui cause une surcharge due à la peine et vous désactive pour en court moment.
Si vous arrivez à trouver la camionnette avant l'arrivée de l'hélicoptère Nova, vous aurez votre chance de créer un faux robot, de vous jouer de vos adversaires et de vous échapper vers un futur souriant.
BONNE CHANCE NUMERO 5

STATUT ET SCORE



1. Déroulement de message sur l'écran
2. Force structurelle (2 Partie seulement)
3. Charge laser (2 Patie seulement). Le rechargement prend quelque temps.
4. Programme actif (1 Partie seulement)
5. Score
6. Temps (24 heures)

1 PARTIE

Des point sont accordés pour l'accomplissement de tâches nécessaires à votre fuite de l'usine. Si elles sont effectuées rapidement vous obtiendrez des points de bonus. (Le score typique se situe autour de 40.000 points).

2 PARTIE

Des points sont obtenus pour la distance parcourue, pour la neutralisation des gardes et des robots poursuivants ainsi que des points supplémentaires pour la protection de la nature.

ROBOT	2000
GARDES	500
ANIMAL (évité)	200

Le score obtenu dans la première partie se transfère à la seconde partie (un bon score se situe aux alentours de 40.000) il vous est donc possible d'obtenir un total de 80.C00 ou plus.
Et dans ce jeu il n'y a qu'une vie . . . la votre!

CONSEILS UTILES

- ★ Faites une carte
- ★ Essayez de situer tous les objets (chacun a un rhle)
- ★ Minutez les gardes (leurs patrouilles sont régulières)
- ★ Apprenez à savoir quand les éléments entrent en jeu.
- ★ Rien ne vaut la pratique.

SHORT CIRCUIT

 Short Circuit kann auf den Amstrad CPC 464, 664 und 6128 Mikrocomputern abgespielt werden.

DAS SPIEL

Nummer 5 lebt! — ein Roboter in der SAINT-Serie (Strategischer, künstlich intelligenter Nukleartransport) ist durchgedreht. Das Unvorstellbare ist passiert, und der Roboter erlangt, von einem Blitzschlag getroffen, das Bewußtsein. Jetzt will ihn der Wissenschaftler, der ihn gebaut hat, wieder auseinandernehmen, um herauszufinden, was schiefgelaufen ist. Der Präsident von Nova Robotics will ihn einfangen, bevor die Waffen, die er trägt, Millionen Zivilisten töten — und der Sicherheitschef will ihn in die Luft jagen, damit er rechtzeitig zum Mittagessen zu Hause sein kann.
Du bist Nummer fünf . . . .Du lebst, und dein Ziel besteht darin, am Leben zu bleiben!

LADEN

Stecke die Programmkassette mit der A-Seite nach oben in das Laufwerk. Tippe DISC und drücke ENTER, um sicherzustellen, daß die Maschine Zugang zum Diskettenlaufwerk hat. Tippe jetzt RUN" DISC und drücke ENTER, das Spiel wird jetzt automatisch geladen.

ANMERKUNG

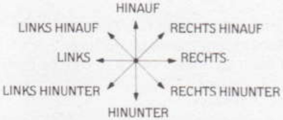
Das Spiel wird in zwei Teilen geladen. Das Verfahren ist ganz einfach, befolge einfach die Anweisungen auf dem Bildschirm. Wenn Du Teil 1 geladen hast und den zweiten Teil überspringen willst, dann drücke alle Tasten, die den Namen "OCEAN" ergeben, gleichzeitig und richte Dich nach den Informationen auf dem Bildschirm.

STEUERUNGEN

Das Spiel wird mit Joystick oder Tastatur gespielt.

TEIL 1

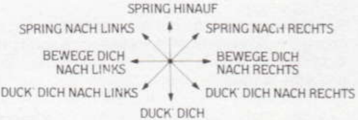
JOYSTICK



LEERTASTE — Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms
FIRE — Aktiviert in Verbindung mit einer beliebigen Richtungstaste das gegenwärtig ausgewählte Programm

TEIL II

JOYSTICK



FIRE — Feure den Laser in Richtung der Bewegung ab.

TEIL 1

TASTATUR

Q	—	HINAUF
A	—	HINUNTER
O	—	LINKS
P	—	RECHTS
LEERTASTE	—	Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms
ESC	—	Zum Anhalten des Spiels (wieder ESC, zur erneuten Einstellung, Bewegung in eine Richtung setzt das Spiel fort)
F9	—	Kippschaltung zwischen langsam und schnell, Mitteilungsgeschwindigkeit
RETURN	—	Aktiviert — in Verbindung mit einer beliebigen Richtungstaste — das gegenwärtig ausgewählte Programm

TEIL II

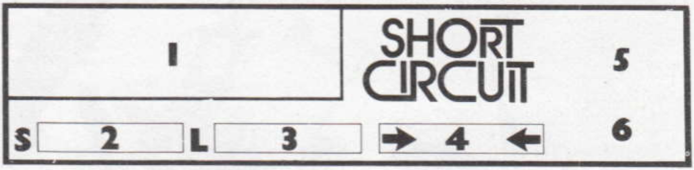
TASTATUR

Q	—	HINAUF
A	—	HINUNTER
O	—	LINKS
P	—	RECHTS
LEERTASTE	—	Zum Auswählen des gegenwärtig aktiven Programms.
ESC	—	Zum Anhalten des Spiels (wieder ESC, zur erneuten Einstellung, Bewegung in eine Richtung setzt das Spiel fort)
F9	—	Kippschaltung zwischen langsam und schnell, Mitteilungsgeschwindigkeit.
RETURN	—	Feure Laser in Richtung der Bewegung ab.

SPIELWEISE

Die Handlung ist in zwei Teile unterteilt . . . . Zuerst mußt Du aus dem Fabrikkomplex entfliehen, und zwar bevor irgendjemand von Nova merkt, daß Du nicht da bist.
Bevor Du die Fabrik verläßt, mußt Du die Hardware und die Software, die zur Aktivierung Deines Lasers und des Springmechnanismus erforderlich sind, holen und das "Technische Handbuch für den SAINT- Roboter" finden, um im zweiten Teil den Köderroboter bauen zu können.
Du beginnst mit gerade ausreichenden Daten, um Dich an das Nova Forschungscomputersystem anschließen zu können, und Du übernimmst andere Programme in Deinen Speicher. Drücke die Leertaste, um das notwendige Programm auszuwählen und drücke fire, um es zu benutzen.
Dein Speicher ist nur auf drei Programme beschränkt, einschließliche der Verbindung; wenn Du versuchst, ein viertes zu laden, wirst Du ein bereits bestehendes Programm löschen müssen. Diese Einschränkung gilt auch für die Objekte, die Du trägst; wähle also mit Bedacht. In diesem Teil mußt Du Rätsel lösen und die Wachen überlisten, denn nur dann kannst Du den Komplex verlassen und versuchen, die Freiheit zu erlangen. Sobald Du draußen bist, beginnt die Jagd. Da Du von Sicherheitseinheiten, die den Befehl zu töten haben, und anderen SAINT-Robotern, die darauf programmiert sind, Dich zu deaktivieren, verfolgt wirst, sehen Deine Chancen nicht gut aus. Sie werden ihre Jagd nicht aufgeben, und die einzige Hoffnung auf Tberleben besteht darin, einen Köderroboter zu bauen, der an Deiner Stelle eliminiert werden soll.
Die Wachen sind sehr gefährlich — aber denke an den "Roboterkodex." Du kannst Deine Verfolger nur betäuben; vermeide auch den Zusammenstoß mit Tieren; sie können leicht getötet werden, was zu einer Tberspeicherung durch Trauer und für kurze Zeit zur Deaktivierung führen kann.
Wenn es Dir gelingt, den LKW zu finden, bevor der Nova-Hubschrauber ankommt, wirst Du die Möglichkeit haben, eine Roboterattrappe zu bauen, um damit alle Deine Gegner zu täuschen und fortan glücklich weiterzuleben.
VIEL GLÜCK NUMMER 5

STATUS UND PUNKTGEWINNUNG



1. Laufende Informationsanzeige
2. Strukturelle Stärke (nur Teil II)
3. Ladung des Lasers (nur Teil II) nach dem Abfeuern dauert das erneute Aufladen eine gewisse Zeit
4. Gegenwärtig aktives Programm (nur Teil I)
5. Punktestand
6. Zeit(24 Stunden)

TEIL I

Es werden Punkte gegeben für die Erfüllung der Aufgaben, die für die Flucht aus der Fabrik gemeistert werden müssen. Zusätzliche Punkte werden für die schnelle Erfüllung der Aufgaben gegeben. Ein Spielergebnis von 40 000 Punkten kann erwartet werden.

TEIL II

Es werden Punkte für die zurückgelegte Entfernung gegeben, außerdem für die Behinderung von Wachen und verfolgenden Robotern und zusätzliche Punkte für das Verschonen von Tieren.

ROBOTER	2000
WACHE	500
TIER(verschont)	200

Die Gesamtpunktzahl von Teil I wird in Teil II hinübergenommen (gutes Spielergebnis wiederum etwa 40 000), damit es möglich ist, ingsgesamt 80 000 oder mehr zu bekommen.
In diesem Spiel gibt es nur ein Leben . . . . Dein eigenes!

SPIELTIPS

★ Fertige eine Karte an.
★ Mache alle Objekte ausfindig (jedes Objekt erfüllt einen Zweck)
★ Miß die Zeit, die die Wachen für ihre Runden brauchen (die Runden sind regelm)
★ Lerne die Punkte kennen, bei welchen alles ins Spiel kommt.
★ Übung macht den Meister!